

**NEED HELP WITH INSTALLATION,
MAINTENANCE OR SERVICE?**

**NINTENDO CUSTOMER SERVICE
SUPPORT.NINTENDO.COM**

*or call 1-800-255-3700
MON.-SUN., 6:00 a.m. to 7:00 p.m., Pacific Time
(Times subject to change)*

**BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION,
L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?**

**SERVICE À LA CLIENTÈLE DE NINTENDO
SUPPORT.NINTENDO.COM**

*ou composez le 1 800 255-3700
LUN.-DIM., entre 6 h 00 et 19 h 00, heure du Pacifique
(Heures sujettes à changement)*

Nintendo®

Nintendo of America Inc.
P.O. Box 957, Redmond,
WA 98073-0957 U.S.A.
www.nintendo.com



71362A

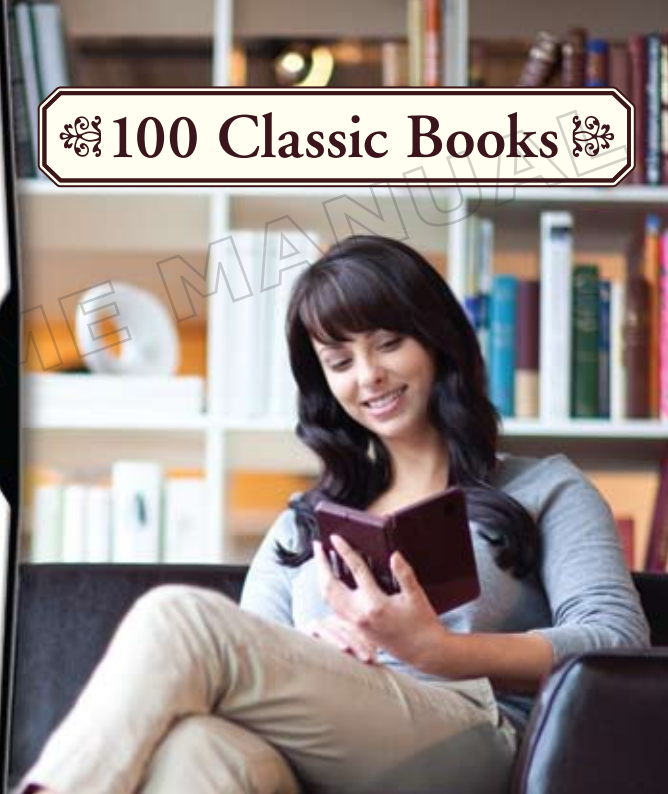
PRINTED IN USA
IMPRIMÉ AUX É.-U.



NINTENDO DS™



100 Classic Books



PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

**Convulsions
Altered vision**

**Eye or muscle twitching
Involuntary movements**

**Loss of awareness
Disorientation**

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Radio Frequency Interference

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS.

If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

Important Legal Information

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

REV-E

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.



THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEM.



THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES DOWNLOADED FROM ONE GAME CARD.



THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES WITH EACH DS SYSTEM CONTAINING A SEPARATE GAME CARD.

NEED HELP PLAYING A GAME?

Recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529. This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill.

If the information you need is not on the Power Line, you may want to try using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."

Nintendo

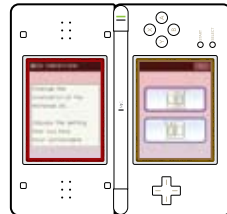
Contents

❁ Chapter One – Introduction	6
Basic Controls	7
Getting Started	8
❁ Chapter Two – Choosing a Book	11
The Bookshelf	12
The Book Guide	14
❁ Chapter Three – Reading a Book	15
Book Menu	16
Controls in Reading Mode	18
❁ Chapter Four – Discover More	21
DS Wireless Communications	22
Manuel d'instructions en français	35

How to Hold the Nintendo DS system

You will need to hold the Nintendo DS™ system vertically for using 100 CLASSIC BOOKS. When you use the software for the first time, you will be asked if you would like to use the software with the Touch Screen on the left or the right. You can reconfigure this later in the **Settings Menu** (see page 10).

In this instruction booklet, explanations will be given with the Touch Screen on the right. The left screen (top screen) will be marked with a **red frame** and the right screen (Touch Screen) with a **brown frame**.

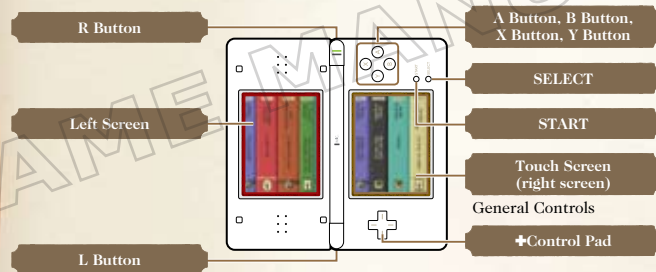


Chapter One

Introduction

Basic Controls

Most operations can be performed using the Touch Screen. For information on controls in **Reading Mode** refer to **pages 18 – 20**.



Either the **+Control Pad** or the A, B, and X Buttons (depending on the orientation of the Nintendo DS system) can also be used to turn the pages in **Reading Mode**. These buttons can be configured in the **Settings Menu** (see **page 10**).

Holding the L Button, R Button, START, and SELECT simultaneously at any point in the software will take you back to the **Title Screen**.

If you close the Nintendo DS system during game play, the system will go into energy-saving **Sleep Mode**. Open the Nintendo DS system again to resume.

Getting Started

With 100 CLASSIC BOOKS, you will have the opportunity to read a wide variety of well-loved works and perhaps even be introduced to authors and books you haven't heard of before. Follow the steps below, and you'll be reading in no time!

Note: These classic books are presented in their original form. The texts may include expressions, themes, or elements that could be considered inappropriate for young children.

- 1 Make sure your Nintendo DS system is turned off and insert the 100 CLASSIC BOOKS Game Card firmly into the Game Card slot until it clicks into place.

- 2 Turn the system on and the **Health and Safety Screen** as shown on the right will appear. Touch the Touch Screen to continue once you have read the message.

- 3 On the **Nintendo DS Menu Screen**, touch the 100 Classic Books Panel. After doing so, the software will start.

Note: If the Nintendo DS system has been set to AUTO MODE, this step will be skipped. See the instruction booklet for your Nintendo DS system for details.



- 4 If this is the first time you have used 100 CLASSIC BOOKS, you'll be asked which way you would like to hold your Nintendo DS system. Once you have confirmed your choice, you will be taken to the **Main Menu**.

If this is not the first time you have used 100 CLASSIC BOOKS and you had been reading in a previous session, you will be asked if you'd like to continue that session. Touch YES to continue reading from where you left off. Touch NO to go to the **Main Menu**.

Otherwise, the **Main Menu** will be displayed.

Main Menu

There are four options available on the **Main Menu**.

START READING (pages 12 – 13)

Choose a book from the bookshelf and start reading.

BOOK GUIDE (page 14)

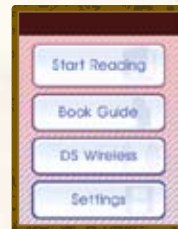
If you want help choosing a book or would like to check Book Rankings, touch BOOK GUIDE.

DS WIRELESS (pages 22 – 30)

Download new books, exchange books with other 100 CLASSIC BOOKS users, or send a demo version to Nintendo DS users who don't own 100 CLASSIC BOOKS.

SETTINGS (page 10)

Configure the software settings.



Settings Menu

Select **SETTINGS** from either the **Main Menu** or from the **Reading Menu** (see page 20) to display the **Settings Menu**. There are four available options here.

READING BGM

Change the background music played in **Reading Mode**.

FONT SETTINGS

Change the font size and how page numbers are displayed.

MENU DESIGN

Change the appearance of the menu to one of four different designs.

BUTTON SETTINGS

Configure the button functions when in **Reading Mode**.

DS ORIENTATION

Change the orientation of the Nintendo DS system.

Saving and Deleting Data

Your place in a book and other settings will be saved automatically. To delete all data saved on the Game Card, after selecting the 100 Classic Books panel on the **Nintendo DS Menu Screen** and before the 100 CLASSIC BOOKS **Title Screen** appears, press the A, B, X, Y, L, and R Buttons simultaneously.

Note: Deleted save data cannot be recovered. Downloaded books will also be deleted.

Chapter Two

Choosing a Book



The Bookshelf

Browsing the Bookshelf

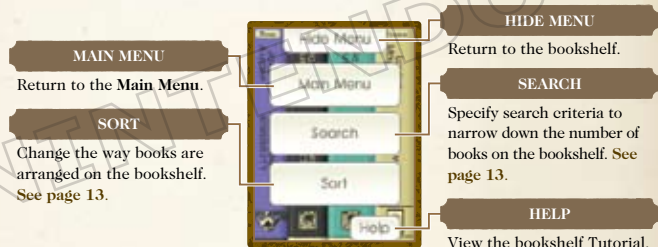
Touch **START READING** on the **Main Menu** to go to the bookshelf.

Choosing a Book Yourself

Browse the bookshelf by sliding the stylus left and right on the Touch Screen or by tapping the bottom of the Touch Screen to display the scroll bar. When you see a book you'd like to read, tap on the spine of the book to view the **Book Menu** for that title.

Note: You can also use the **Control Pad** or the **B Button** and **X Button** (depending on the orientation of the Nintendo DS system) to browse the bookshelf. To change these settings, please select **BUTTON SETTINGS** from the **Settings Menu**.

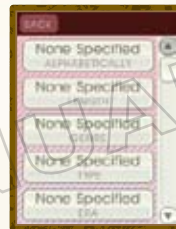
Touch the top part of the Touch Screen to display the **Bookshelf Menu**. From here, the following options are available:



SEARCH

Touch **SEARCH** to narrow down the selection on the Bookshelf by specifying criteria. Set your criteria and then touch **OK** to view books which match the search criteria. Selecting **CLEAR** will clear the criteria.

- ALPHABETICALLY** Search by author or title alphabetically.
- LENGTH** Search by book length.
- GENRE** Search by genre.
- TYPE** Search by the type of work (for example, novels, plays, or short stories).
- ERA** Search by the time period in which a book was written.
- ORIGIN** Search by the author's land of origin.
- READING DIFFICULTY** Search by the book's reading level.
- MY HISTORY** Search by whether you've read a book or whether you have any books that are currently bookmarked.
- DESCRIPTIONS** Search by the descriptions you've given different books.



SORT

Set how the books are arranged on the bookshelf. Choose either alphabetically by title, author or genre.

HELP

Touch to view the Bookshelf Tutorial.

The Book Guide

Getting Help Choosing a Book

Touch **BOOK GUIDE** on the **Main Menu** to get help in choosing a book.

QUIZ

By answering some simple questions, you will receive customized recommendations. Touch a book title to start reading.

RANKINGS

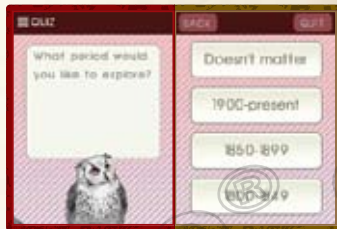
There are two types of rankings you can use to help you choose a book. The rankings will vary according to the data stored on the Game Card. Make sure you have updated your rankings recently to have the latest ones available (see page 30).

• RATINGS

Books will be ranked according to the collated results of the scores given by readers (see page 17).

• DESCRIPTIONS

Books will be ranked in groups according to the collated results of the descriptions given by readers. You will be presented with the ten highest-rated books for that category.



Chapter Three

Reading a Book

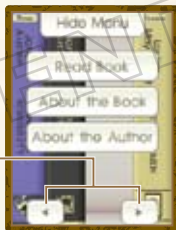
Book Menu

After you select a book, either from the bookshelf or with the Book Guide's help, the **Book Menu** will be displayed. Select from the following options and start reading!

Book Menu

The following options are available on the **Book Menu**:

- HIDE MENU** Return to bookshelf.
- READ BOOK** Read selected book.
- ABOUT THE BOOK** Read an introduction to the book.
- ABOUT THE AUTHOR** Discover more about the author.
- BOOK REVIEW** View or revise your book review. This option will be available only for books that you have read and reviewed.

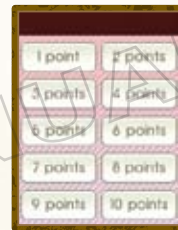


Book Reviews and Rankings

Once you finish a book, you can give it a review by rating it out of ten and selecting the word which best describes the story. The book will also be marked on the bookshelf by a small letter R on the book's spine.

You can change this book review later by selecting **BOOK REVIEW** from the **Book Menu**. If you want to delete your book review entirely and return a book to an unread state, press and hold **START** on the book's **Book Menu**. Please be aware that you cannot recover deleted save data.

When you update rankings your Book Reviews will be automatically uploaded and collated with other Book Reviews from users of 100 CLASSIC BOOKS (see page 30).



Downloaded Books

You cannot review downloaded books (see page 29), some downloaded books may not have additional information about the author or book. An option giving you the choice to delete downloaded books will be added to the **Book Menu**.

Note: There is a limit to the number of additional books that can be stored on the bookshelf. If you run out of space, please delete downloaded books you no longer need.



Controls in Reading Mode

There will be a tutorial when you start reading for the first time. This tutorial can be repeated by selecting **HELP** on the Touch Screen (see page 20).

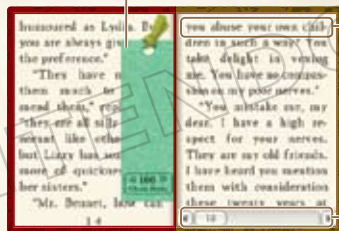
❧ Reading Screen ❧

Use the stylus to turn the pages. Alternatively, configure the button settings by selecting **BUTTON SETTINGS** on the **Settings Menu** (see page 10).

Turning Forward a Page

Tap the right side of the Touch Screen to move forward through the book. Alternatively, slide the stylus from right to left.

Bookmark
(see page 20)



Display the Reading Menu
(see page 20)

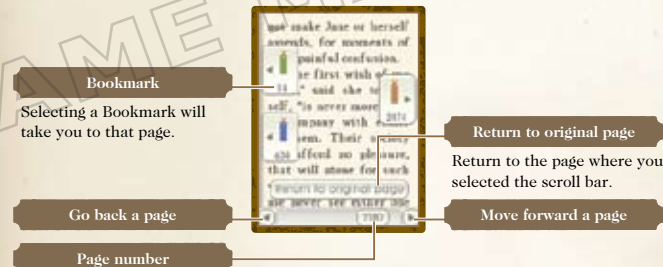
Display the scroll bar
(see page 19)

Turning Back a Page

Tap the left side of the Touch Screen to move back through the book. Alternatively, slide the stylus from left to right.

❧ Scroll Bar ❧

Touch the bottom section of the Touch Screen to display the scroll bar. Use the scroll bar to jump to another page. Displaying the scroll bar will also display any placed bookmarks. Touching a bookmark will jump to the marked page. Touch anywhere outside the options to return to your reading.



Bookmark
Selecting a Bookmark will take you to that page.

Go back a page

Page number

Page number is displayed in the middle of the bar.

Return to original page

Return to the page where you selected the scroll bar.

Move forward a page

Reading Menu

Touch the top part of the Touch Screen to display the **Reading Menu**. The screen on the right will be displayed. To exit the **Reading Menu**, touch **HIDE MENU**.

HIDE MENU

Return to book.

CLOSE BOOK

Stop reading and return to the **Book Menu**.

USE BOOKMARK / TAKE BOOKMARK

Place a bookmark on the page currently open. You can use up to three bookmarks in each book and one bookmark in each book introduction. When on a page which has already been bookmarked, the option will change to **TAKE BOOKMARK**. Selecting this will remove the bookmark on that page.

CHAPTER

Go to the **Chapter Menu** where you can select a chapter. The options in the **Chapter Menu** will vary depending on the book. If chapter titles have been shortened you can view the whole title on the top screen by touching the option. To jump to the beginning of the selected chapter, select **OK**.

FOOTNOTES

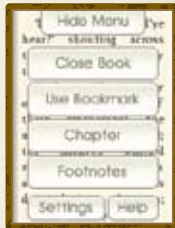
Some books may also include footnotes. This option will appear in the menu when available. Select this option to view the footnotes.

SETTINGS

Change the background music, font options, button setup, and orientation of the Nintendo DS system (see page 10).

HELP

Touch to view the Reading Tutorial.



Chapter Four

Discover More



DS Wireless Communications

Local Wireless

Select DS WIRELESS on the **Main Menu**, and then LOCAL WIRELESS to go to the **Local Wireless Menu**. From this menu, you can use the wireless communications function of the Nintendo DS to send a demo version of 100 CLASSIC BOOKS to a user who doesn't own a 100 CLASSIC BOOKS Game Card yet or share books with other users of 100 CLASSIC BOOKS.

Local Wireless Menu

There are three options available.

SEND TRIAL (see page 23)

Send a trial version to other Nintendo DS systems so that others can try the 100 CLASSIC BOOKS for themselves.

SEND BOOK (page 24)

Send books that you have downloaded (see page 29) to other owners of a 100 CLASSIC BOOKS Game Card.

RECEIVE BOOK (see page 24)

Receive books sent by other users.

Sending a Trial

Send a trial to another Nintendo DS system using the DS Download Play function of the Nintendo DS system. For more information on Single-Card Play, please see **page 25**.

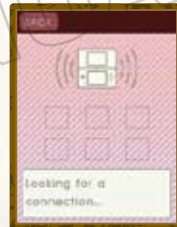
1 The user who owns a 100 CLASSIC BOOKS Game Card (the Host System) should select SEND TRIAL. The screen on the right will be displayed. Please wait for other users to accept.

2 The user or users who want to download the trial (the Client Systems) should select the book that they wish to download from the **Game List Screen**.

3 The Host System will then transmit a trial version to be downloaded by the Client System or Client Systems.

The trial will start automatically on the Client System and after a short tutorial, you can start reading!

Note: When the Client System is turned off, the trial version will be lost.

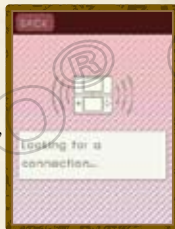


❁ Sending and Receiving Books ❁

Send books you've downloaded (see page 29) to other 100 CLASSIC BOOKS users. After completing the steps on page 26, follow the instructions below to send and receive books.

Books received in this way will not be deleted when the Nintendo DS is turned off. Any books sent will also be retained by the Host System's Game Card and will not be deleted.

- 1 The user who is going to send a book (the Host System) should select SEND BOOK. The user who is going to receive a book (the Client System) should select RECEIVE BOOK.
- 2 The Host System will need to wait for the Client System. The Client System can select a book from those displayed to download.
- 3 The book will be transferred from the Host System to the Client System. When the transfer is complete, the Client System will be prompted to choose another book if there are more available to download. Otherwise, the Host System and the Client System will be returned to the DS Wireless Menu.



DS Wireless Communications (Single-Card Play)

Here is an explanation of how to play using Single-Card Play.

The Things You'll Need

Nintendo DS system	One for each player
100 CLASSIC BOOKS Game Card	One

Connection Procedures

Host System:

1. Make sure that the power is turned off on all systems, and insert the Game Card into the system.
2. Turn the power on. If the Start-up Mode of your system is set to MANUAL MODE, the Nintendo DS Menu Screen will be displayed. In case it is set to AUTO MODE, skip the next step and go on with step 4.
3. Touch the 100 CLASSIC BOOKS Panel.
4. Now, follow the instructions on page 23.

Client System:

1. Turn the power on. The Nintendo DS Menu Screen will be displayed.
NOTE: Make sure the Start-up Mode of your system is set to MANUAL MODE. For further details on how to set up the Start-up Mode, please refer to the Instruction Booklet of your Nintendo DS system.
2. Touch DS DOWNLOAD PLAY. The Game List Screen will appear.
3. Touch the 100 CLASSIC BOOKS Panel.
4. You will be asked to confirm your choice. Touch YES to download game information from the Host System.
5. You can now enjoy the trial version.

DS Wireless Communications (Multi-Card Play)

Here is an explanation of how to play using Multi-Card Play.

The Things You'll Need

Nintendo DS system	One for each player
100 CLASSIC BOOKS Game Card	One for each player

Connection Procedures

1. Make sure that the power is turned off on all systems, and insert the Game Card into each system.
2. Turn the power on. If the Start-up Mode of your system is set to MANUAL MODE, the Nintendo DS Menu Screen will be displayed. In case it is set to AUTO MODE, skip the next step and go on with step 4.
3. Touch the 100 CLASSIC BOOKS Panel.
4. Now, follow the instructions on page 24.

Nintendo Wi-Fi Connection

Nintendo Wi-Fi Connection allows 100 Classic Books owners to access extra features and downloadable content.

- To play Nintendo DS games over the internet, you must first set up the Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) on your Nintendo DS system. Please see the Nintendo Wi-Fi Connection Instruction Manual, available at www.nintendo.com/consumer/manuals, if you need directions on setting up your Nintendo Wi-Fi Connection.
- To complete the Nintendo WFC setup, you will also need access to a PC that has a wireless network device installed (such as a wireless router) and an active broadband or DSL internet account.
- Nintendo Wi-Fi Connection game play uses more battery power than other game play. You may prefer to use the AC Adapter to prevent running out of power when using the Nintendo Wi-Fi Connection.
- You can also play Nintendo WFC compatible games at selected Internet hotspots without additional setup.
- See the Terms of Use Agreement (page 31) which governs Nintendo Wi-Fi Connection game play and is also available online at www.nintendo.com/games/wifi/ds.

For additional information on the Nintendo WFC, setting up your Nintendo DS, or a list of available internet hotspots, visit www.nintendo.com/games/wifi (USA, Canada and Latin America) or call 1-800-895-1672 (USA/Canada only).

Nintendo Wi-Fi Connection

From the **Main Menu** select DS WIRELESS, and then NINTENDO Wi-Fi CONNECTION to connect to **Nintendo WFC Menu** where you can download new books and get the latest Book Rankings.

Nintendo WFC Menu

There are three options available.

DOWNLOAD BOOKS (see page 29)

Download books using Nintendo Wi-Fi Connection.

UPDATE RANKINGS (see page 30)

Get updated reviews from other users of 100 CLASSIC BOOK COLLECTION and upload your own reviews.

SETTINGS

Change your Nintendo DS system's Nintendo Wi-Fi Connection Settings.

Book Download

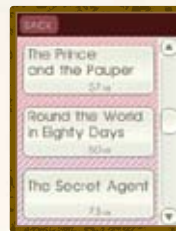
Follow the instructions below to download new books via Nintendo Wi-Fi Connection.

Note: This service may be terminated at any time and without notice.

- 1 Touch **DOWNLOAD BOOKS** and you will be asked to confirm if you wish to connect to Nintendo Wi-Fi Connection. Touch **YES** to proceed.
- 2 A list of available titles will be displayed. Select the book or books that you wish to download. It may be necessary to use the scroll bar to view all available books.

Note: Downloaded books will be saved to the Game Card. However, there is a limit to the space on the Game Card and the number of downloaded books that can be stored. When you start to run low on space, you will need to delete books that you've downloaded if you wish to download new books. Delete books by selecting the book from the bookshelf and selecting **DELETE BOOK** from its **Book Menu**. See [page 17](#) for more details on deleting books.

- 3 You will be asked to confirm the download. Select **YES** to start the download. Downloaded books will automatically appear on your bookshelf and be marked with the letters **DL** on the spine.



UPDATE RANKINGS

Upload your own Book Reviews and also download collated reviews from other users.

See **page 14** for more information on rankings.

Note: Ranking Update may take longer than a minute. Books that have received good ratings from users will show a sticker on their cover.

Note on the Nintendo DS system and Game Card

Nintendo Wi-Fi Connection treats your Game Card and Nintendo DS system as a set. Be aware that if you use a different Nintendo DS system later, your Nintendo Wi-Fi Connection user information will be updated.



TERMS OF USE AGREEMENT

The Nintendo DS System ("DS") comes equipped with the ability for wireless game play through the use of the Nintendo Wi-Fi Connection service and access to the Internet through the use of the Nintendo DS Browser, which must be purchased separately, (collectively the "Service"). Such Service is provided by Nintendo of America Inc., together with its subsidiaries, affiliates, agents, licensors and licensees (collectively, "Nintendo," and sometimes referenced herein by "we" or "our"). Nintendo provides the Service to you subject to the terms of use set forth in this agreement ("Agreement").

PLEASE READ THIS AGREEMENT CAREFULLY BEFORE USING THE SERVICE AND/OR DS. BY USING THE SERVICE AND/OR DS, YOU ARE AGREEING TO BE BOUND BY THIS AGREEMENT.

The terms of use contained in this Agreement shall apply to you until you no longer use or access the Service, or until your use of the Service is terminated. If at any time you no longer agree to abide by these or any future terms of use, your only recourse is to immediately cease use of the Service. We reserve the right, at our sole discretion, to change, modify, add, or delete portions of this Agreement and to discontinue or modify the Service at any time without further notice. Your continued use of the Service after any such changes, constitutes your acceptance of the new terms of use. It is your responsibility to regularly review this Agreement. You can review the most current version of this Agreement at any time by visiting www.NintendoWi-Fi.com/terms.

USER CONDUCT

It is important that you do your part to keep the Service a friendly and clean environment. In particular, you may not use the Service to:

- Upload, transmit, or otherwise make available any content that is unlawful, harmful, harassing, or otherwise objectionable;
- harm minors in any way;
- misrepresent your identity or impersonate any person, including the use or attempt to use another's user ID, service or system;
- manipulate identifiers in order to disguise the origin of any content transmitted through the Service;
- upload, post, email, transmit or otherwise make available: (a) any content that you do not have a legal right to make available; (b) any content that infringes any patent, trademark, trade secret, copyright or other proprietary rights of any party; (c) any unsolicited or unauthorized advertising or promotional materials (e.g. "spam"); or (d) any material that contains software viruses or similar code or programs designed to interrupt, destroy or limit the functionality of any computer software or hardware or telecommunications equipment.
- use any portion of the Service for any unlawful purpose;
- engage in any activity that disrupts, diminishes the quality of, interferes with the performance of, or impairs the functionality of, the Services or networks connected to the Service; or
- undertake any other act that we determine to be harmful or disruptive to Nintendo, the Service, any user, or any other third party, as set forth in a revised version of this Agreement.

Further, you agree not to post, reveal or otherwise make available any personal information, such as your real name, birth date, age, location, e-mail address or any other personally identifiable information ("Personal Information"), on or through the Service, as any Personal Information provided by you may be visible to others.

TERMS OF USE AGREEMENT (cont.)

SUBMISSIONS

All User Content posted on, transmitted through, or linked from the Service, whether or not solicited by Nintendo (collectively, “Submissions”), is the sole responsibility of the person from whom such Submissions originated. Nintendo is not obligated: (a) to maintain any Submissions in confidence; (b) to store or maintain the Submissions, electronically or otherwise, (c) to pay any compensation for any Submissions or any use thereof; or (d) to respond to any user in connection with or to use any Submissions. Nintendo shall not be liable for any use or disclosure of any Submissions.

DISCLAIMER OF WARRANTY; LIMITATION OF LIABILITY; INDEMNIFICATION

THE SERVICE AND THE NINTENDO CONTENT, USER CONTENT, DATA OR SOFTWARE AVAILABLE THROUGH IT (COLLECTIVELY, THE “CONTENT”) ARE PROVIDED ON AN “AS IS” AND “AS AVAILABLE” BASIS. USE OF THE SERVICE, INCLUDING ALL CONTENT, DISTRIBUTED BY, DOWNLOADED OR ACCESSED FROM OR THROUGH IT, IS AT YOUR SOLE RISK AND NINTENDO ASSUMES NO RESPONSIBILITY FOR THE CONTENT OR YOUR USE OR INABILITY TO USE ANY OF THE FOREGOING. WE DO NOT GUARANTEE THE CONTENT ACCESSIBLE OR TRANSMITTED THROUGH, OR AVAILABLE FOR DOWNLOAD FROM THE SERVICE WILL REMAIN CONFIDENTIAL OR IS OR WILL REMAIN FREE OF INFECTION BY VIRUSES, WORMS, TROJAN HORSES OR OTHER CODE THAT MANIFESTS CONTAMINATING OR DESTRUCTIVE PROPERTIES. TO THE FULLEST EXTENT PERMISSIBLE PURSUANT TO APPLICABLE LAW, NINTENDO DISCLAIMS ALL WARRANTIES OF ANY KIND, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, WITH RESPECT TO THE SERVICE AND ALL CONTENT AVAILABLE THROUGH THE SERVICE, INCLUDING WITHOUT LIMITATION ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE OR NON-INFRINGEMENT.

NINTENDO ASSUMES NO RESPONSIBILITY FOR ANY DAMAGES SUFFERED BY A USER, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, LOSS OF DATA FROM DELAYS, NONDELIVERIES OF CONTENT, ERRORS, SYSTEM DOWN TIME, MISDELIVERIES OF CONTENT, NETWORK OR SYSTEM OUTAGES, FILE CORRUPTION, OR SERVICE INTERRUPTIONS CAUSED BY THE NEGLIGENCE OF NINTENDO OR A USER'S OWN ERRORS AND/OR OMISSIONS EXCEPT AS SPECIFICALLY PROVIDED HEREIN. YOU UNDERSTAND AND AGREE THAT YOU WILL BE SOLELY RESPONSIBLE FOR ANY DAMAGE TO YOUR DS OR LOSS OF DATA THAT RESULTS FROM THE DOWNLOAD OF ANY CONTENT.

UNDER NO CIRCUMSTANCES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, NEGLIGENCE, SHALL NINTENDO OR ITS OFFICERS, DIRECTORS, OR EMPLOYEES BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING FROM OR IN CONNECTION WITH THE USE OF OR THE INABILITY TO USE THE SERVICE OR ANY CONTENT CONTAINED THEREON, OR RESULTING FROM UNAUTHORIZED ACCESS TO OR ALTERATION OF YOUR TRANSMISSIONS OR CONTENT THAT IS SENT OR RECEIVED OR NOT SENT OR RECEIVED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO, DAMAGES FOR USE OR OTHER INTANGIBLES, EVEN IF NINTENDO HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

You agree to indemnify, defend and hold harmless Nintendo and its service providers from and against all liabilities, losses, expenses, damages and costs, including reasonable attorneys' fees, arising from: (1) any violation of this Agreement by you; (2) your violation of any rights of a third party; (3) your violation of any applicable law or regulation; (4) information or content that you submit, post, transmit or make available through the Service, or (5) your use of the Service or the DS.

TERMS OF USE AGREEMENT (cont.)

ACCESS TO THIRD PARTY CONTENT

Through your access to the Service, you may obtain, or third parties may provide, access to other World Wide Web resources where you may be able to upload or download content, data or software. Because Nintendo has no control over such sites and resources, we explicitly disclaim any responsibility for the accuracy, content, or availability of information found on such sites or through such resources. We do not make any representations or warranties as to the security of any information (including, without limitation, credit card and other Personal Information) you may provide to any third party, and you hereby irrevocably waive any claim against us with respect to such sites and third-party content.

FRIEND ROSTER

As part of the Service, Nintendo may provide you with access to and use of a friend roster where you may store user IDs provided to you by others (“Friend Roster”). We cannot and do not represent the security of the contents of such Friend Roster from unauthorized third parties. Transfer or disposal of your DS, or failure to safeguard your DS from loss or misuse, may lead to unauthorized access to and use of your Friend Roster. In addition, unauthorized persons may gain access to one or more Friend Rosters that contain your information without your knowledge. Nintendo will not monitor use of or access to individual Friend Rosters and it is your responsibility to monitor your interactions with other users of the Service.

PRIVACY

Nintendo cares about the privacy of its users. By using the Service you agree to our Privacy Policy which is available at www.nintendo.com/privacy.

DISCLAIMER OF RESPONSIBILITY FOR USER CONTENT AND SUBMISSIONS

We have the right, but are not obligated, to strictly enforce this Agreement through self-help, active investigation, litigation and prosecution. Nintendo does not warrant, verify or guarantee, and is not liable for, the quality, accuracy or integrity of any User Content or Submissions that you may access. However, we reserve the right to, at our sole discretion, remove, take down, destroy or delete any User Content or Submissions at any time and for any reason. We may access, use and disclose any Submissions or User Content transmitted by you via or in connection with the Service, to the extent permitted by law, in order to comply with the law (e.g., a lawful subpoena); to protect our rights or property, or to protect users of the Service from fraudulent, abusive, or unlawful use of the Service. Any use of the Service in violation of the foregoing is in violation of these terms and may result in, among other things, the termination or suspension of your rights to use the Service.

GENERAL

This Agreement constitutes the entire agreement between you and Nintendo and governs your use of the Service, superseding any prior agreements between you and Nintendo with respect to use of the Service. You also may be subject to additional terms and conditions that may apply when you use affiliate services, third-party content or third-party software. Nintendo's failure to exercise or enforce any right or provision of this Agreement shall not constitute a waiver of such right or provision. By using the Service, you agree that the laws of the State of Washington, without regard to principles of conflict of laws, will govern this Agreement and any dispute of any sort that might arise between you and Nintendo. If any of the terms of this Agreement shall be deemed invalid, void or for any reason unenforceable, that term shall be deemed severable and shall not affect the validity and enforceability of any remaining terms. Nintendo may terminate this Agreement, or terminate or suspend your access to the Service at any time, with or without cause, with or without notice.

CONTACT US:

Nintendo of America Online Privacy Administrator, 4820 150th Ave NE, Redmond, WA 98052 or visit www.nintendo.wifi.com.

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.*

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

*In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, SOFTWARE, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

Renseignements sur l'entretien et la garantie

Certains problèmes pourraient être facilement résolus à l'aide de quelques instructions simples. Avant de retourner chez votre détaillant, visitez notre site Internet à support.nintendo.com, ou appelez le service à la clientèle au 1 800 255-3700. Nos heures d'ouverture sont de 6 h à 19 h, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant le soutien technique en ligne ou au téléphone, Nintendo vous offrira un service de réparation express. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (« Nintendo ») garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivants la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.* L'acheteur original sera couvert par cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée à un point de vente ou si le client peut démontrer, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté au cours des 12 derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivants sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.*

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Internet à support.nintendo.com ou appeler le service à la clientèle au 1 800 255-3700 pour des informations sur le dépannage et la réparation, ou pour les options de remplacement ainsi que leurs prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit chez Nintendo. LES FRAIS DE TRANSPORT DOIVENT ÊTRE PAYÉS ET LE PRODUIT DOIT ÊTRE ASSURÉ CONTRE LES DOMMAGES ET LES PERTES. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) EST UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI SOUS LICENCE DE NINTENDO (Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES APPAREILS D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DE JEUX, LES ADAPTEURS, LES LOGICIELS ET LES BLOCS D'ALIMENTATION NON AUTORISÉS); (b) EST UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) A ÉTÉ ENDOMMAGÉ PAR CAUSE DE NEGLIGENCE, D'ACCIDENT, D'UTILISATION ABUSIVE OU TOUTE AUTRE CAUSE QUI NE SERAIT PAS RELIÉE À DU MATÉRIEL DÉFECTUEUX OU À LA MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS, SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS UN TEL CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS MENTIONNÉES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux spécifiques. Vous pourriez également posséder d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.

AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ — VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous avez été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

convulsions	tics oculaires ou musculaires	perte de conscience
troubles de la vue	mouvements involontaires	désorientation
- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

AVERTISSEMENT - Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 9 pouces (22,9 cm) d'un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS, avant d'avoir d'abord consulté votre médecin ou le fabricant du mécanisme implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des mécanismes sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures corporelles ou des dommages matériels.

AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Il est recommandé aux parents de s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Quand vous utilisez le stylet, ne le serrez pas trop fort et n'appuyez pas excessivement sur l'écran, ce qui peut causer fatigue et inconfort.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de jouer de nouveau.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, arrêtez de jouer et consultez votre médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide de la pile

Le Nintendo DS contient une pile au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la pile ou les éléments combustibles des ingrédients peuvent causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la pile, éviter tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez l'aire contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin. Pour éviter l'écoulement de la pile :

- N'exposez pas la pile à des vibrations ou à des chocs excessifs ; tenez-la au sec.
- Ne tentez pas de démonter, de réparer, ni de déformer la pile.
- Ne disposez jamais d'une pile dans les flammes.
- Ne touchez pas aux points de contact de la pile, ne causez pas de court-circuit en y touchant avec un objet métallique.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la pile.

Renseignements légaux importants

REV-R

Ce jeu de Nintendo n'est pas conçu pour une utilisation avec des appareils non autorisés. L'utilisation de tels appareils annulera votre garantie de produit Nintendo. La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre jeu. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

Nintendo n'agréee pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le sceau officiel de Nintendo.



CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC LA CONSOLE DE JEUX VIDÉO NINTENDO DS™.



Jeu téléchargement
une carte sans fil DS

CE JEU PERMET DE JOUER DES JEUX EN MODE MULTIJOUEUR TÉLÉCHARGÉS À PARTIR D'UNE SEULE CARTE.



Jeu multi-cartes
sans fil DS

CE JEU PERMET DE JOUER À PLUSIEURS, SANS FIL, CHAQUE DS UTILISANT SA PROPRE CARTE.

BESOIN D'AIDE POUR JOUER?

Des conseils enregistrés sont disponibles sur la Power Line de Nintendo au 425 885-7529. Ce pourrait être un appel interurbain, alors veuillez demander la permission à la personne responsable du compte de téléphone.

Si l'information que vous recherchez n'est pas offerte sur la Power Line, vous pouvez utiliser votre moteur de recherche préféré sur Internet pour trouver des conseils du jeu auquel vous jouez. Quelques mots utiles à inclure dans votre recherche, ainsi que le nom du jeu, sont : « FAQ », « Foire aux questions », « codes » et « conseils ».



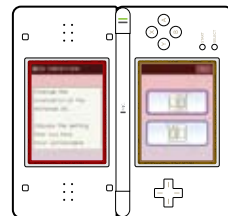
Table des matières

❖ Chapitre I – Introduction	40
Commandes	41
Commencer	42
❖ Chapitre II – Choisir un livre	45
La bibliothèque	46
Le guide de lecture	48
❖ Chapitre III – La lecture d'un livre	49
Menu de lecture	50
Commandes en mode lecture	52
❖ Chapitre IV – Extra	55
Communications sans fil DS	56

Comment tenir la console Nintendo DS

Lorsque vous jouez à 100 CLASSIC BOOKS, on vous demande de tenir la console Nintendo DS™ sur le côté. La première fois que vous utilisez le logiciel, vous devez déterminer si vous préférez avoir l'écran tactile à votre gauche ou votre droite. Vous pouvez reconfigurer ce côté dans le **menu Paramètres (voir page 44)**.

Dans ce manuel d'instructions, les explications seront affichées sur l'écran tactile à votre droite. L'écran de gauche (l'écran du haut) est indiqué par un **cadre rouge** et l'écran de droite (l'écran tactile) par un **cadre brun**.

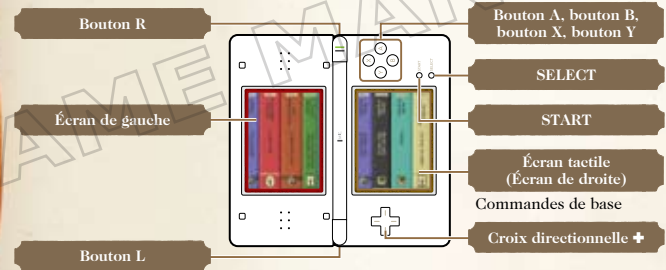


Chapitre I

Introduction

Commandes

La plupart des opérations peuvent être effectuées en utilisant l'écran tactile. Pour plus de détails sur les commandes en mode lecture, consultez les pages 52 à 54.



La croix directionnelle **+** ou les boutons A, B et X (selon l'orientation du Nintendo DS) peuvent être utilisés pour tourner les pages en **Reading Mode** [mode de lecture]. Ces boutons peuvent être configurés dans le **Settings Menu** [menu des paramètres] (voir page 44).

À tout moment, vous pouvez appuyer simultanément sur les boutons L, R, START et SELECT pour revenir à l'écran titre.

Si vous rabattez le couvercle de la console Nintendo DS au courant de la partie, le système se mettra en **mode veille**. Rouvrez le couvercle de la console Nintendo DS pour reprendre la partie.

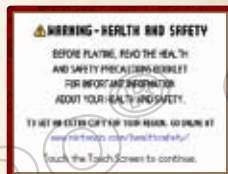
Commencer

Grâce à 100 CLASSIC BOOKS, vous aurez non seulement l'occasion de lire une grande variété de classiques, mais peut-être aussi d'être introduit à des auteurs ou des livres dont vous n'avez jamais entendu parler. Suivez les étapes ci-dessous et vous commencerez votre lecture en un rien de temps!

Note : Ces classiques sont présentés dans leur forme originale. Certaines œuvres figurant dans ce jeu abordent des thèmes ou utilisent des expressions qui pourraient être jugés inappropriés pour les jeunes enfants.

- 1 Assurez-vous que la console Nintendo DS est éteinte, puis enfoncez la carte de jeu 100 CLASSIC BOOKS dans la fente de jeu de la console jusqu'à ce que vous entendiez un « clic ».
- 2 Allumez la console et l'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité ci-contre s'affichera. Après avoir lu les informations, touchez l'écran tactile à l'aide du stylet pour continuer.
- 3 Dans le **menu principal DS**, sélectionnez le panneau 100 CLASSIC BOOKS. L'écran titre s'affichera.

Note : Si votre console Nintendo DS est réglée sur « mode Automatique », vous n'avez qu'à passer cette étape. Pour plus de détails, reportez-vous au manuel d'instruction de votre Nintendo DS.



- 4 Si vous utilisez pour la première fois 100 CLASSIC BOOKS, on vous demandera de quel côté vous souhaitez tenir votre console Nintendo DS. Une fois votre sélection confirmée, vous retournerez au **Main Menu** [menu principal].

Si vous avez déjà essayé 100 CLASSIC BOOKS pour lire lors d'une session précédente, on vous demandera si vous souhaitez poursuivre cette session. Sélectionnez YES [Oui] pour poursuivre la lecture à partir de l'endroit où vous avez arrêté. Sélectionnez NO [Non] pour retourner au **menu principal**.

Autrement, le **menu principal** s'affiche.

Menu principal

Quatre options sont disponibles dans le **menu principal**.

START READING [COMMENCER LA LECTURE]
(pages 46 à 47)

Choisissez un livre de la bibliothèque et commencez la lecture.

BOOK GUIDE [GUIDE DE LECTURE] (page 48)

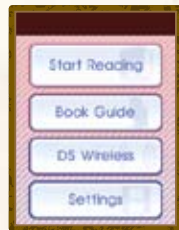
Si vous avez besoin d'aide pour choisir un livre ou si vous voulez consulter Book Rankings [le classement des livres], sélectionnez BOOK GUIDE [guide de lecture].

DS WIRELESS [COMMUNICATION SANS FIL] (pages 56 à 64)

Téléchargez de nouveaux livres, partagez des livres avec d'autres propriétaires de 100 CLASSIC BOOKS ou envoyez une version démo à des utilisateurs du Nintendo DS qui ne possèdent pas la carte du logiciel 100 CLASSIC BOOKS.

SETTINGS [PARAMÈTRES] (page 44)

Configurez les paramètres du logiciel.



Menu des paramètres

Sélectionnez **SETTINGS** [Paramètres] depuis le **Main Menu** [menu principal] ou le **Reading Menu** [menu de lecture] (voir page 54) pour afficher le menu Settings. Quatre options sont disponibles dans le menu principal.

READING BGM [MUSIQUE DE FOND]

Changez la musique de fond dans le **Reading Mode** [mode de lecture].

FONT SETTINGS [POLICE DE CARACTÈRES]

Changez la police de caractères et la pagination.

MENU DESIGN

Changez l'apparence du menu pour l'un des quatre différents designs.

BUTTON SETTINGS [PARAMÈTRES DES BOUTONS]

Configurez les fonctions des boutons dans le **Reading Mode**.

DS ORIENTATION [ORIENTATION DU DS]

Changez l'orientation de votre console Nintendo DS.

Sauvegarder et effacer les données

La dernière page lue dans un livre ainsi que d'autres paramètres seront automatiquement sauvegardés. Pour supprimer toutes les données sauvegardées sur la carte de jeu, assurez-vous d'appuyer simultanément sur les boutons A, B, X, Y, L et R après avoir sélectionné le panneau 100 CLASSIC BOOKS à l'écran du menu de la console Nintendo DS et juste avant que l'écran titre du jeu s'affiche.

Note : Les données supprimées ne peuvent être restaurées. Les livres téléchargés seront également effacés.

Chapitre II

Choisir un livre



La bibliothèque

Parcourir la bibliothèque

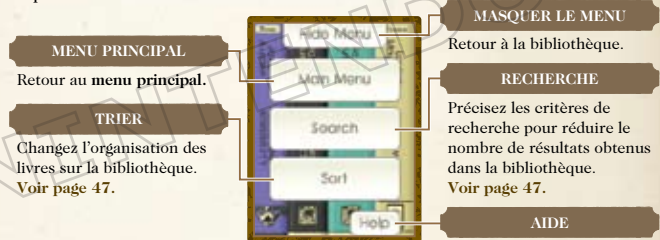
Appuyez sur **START READING** [Commencer la lecture] dans le **Main Menu** [menu principal] pour accéder à la bibliothèque.

Choisir un livre par soi-même

Parcourez la bibliothèque en faisant glisser votre stylet de gauche à droite sur l'écran tactile ou en touchant le bas de l'écran tactile pour afficher la barre de défilement. Lorsque vous apercevez un livre que vous voulez lire, touchez sur le dos du livre pour afficher le **Book Menu** [menu de lecture] pour ce titre.

Note : Vous pouvez également utiliser la croix directionnelle **+** ou les boutons **B** et **X** (selon l'orientation de la console Nintendo DS) pour parcourir la bibliothèque. Pour modifier ces paramètres, veuillez sélectionner **BUTTON SETTINGS** [Paramètres des boutons] dans le **Settings Menu** [menu des paramètres].

Avec votre stylet, touchez la partie supérieure de l'écran tactile pour afficher le **Bookshelf Menu** [menu Bibliothèque]. Voici les options qui y sont disponibles :



RECHERCHE

Sélectionnez **SEARCH** [Recherche] et spécifiez les critères de recherche pour limiter le nombre de résultats obtenus dans la bibliothèque. Établissez vos critères de recherche et touchez sur **OK** pour afficher les livres qui correspondent à la recherche effectuée. Sélectionnez **CLEAR** [Effacer] pour réinitialiser votre recherche.

ALPHABETICALLY [ALPHABÉTIQUE]

Faites une recherche par ordre alphabétique pour les auteurs ou les titres.

LENGTH [LONGUEUR]

Faites une recherche en fonction de la longueur d'un livre.

GENRE

Faites une recherche par genre.

TYPE [CATÉGORIE]

Faites une recherche par catégorie d'œuvre (par exemple : romans, pièces de théâtre ou contes).

ERA [ÈRE]

Faites une recherche par époque (l'ère où le livre a été écrit).

ORIGIN [ORIGINE]

Faites une recherche par pays d'origine de l'auteur.

READING DIFFICULTY [DEGRÉ DE DIFFICULTÉ]

Faites une recherche selon le degré de difficulté de lecture.

MY HISTORY [MON HISTORIQUE]

Faites une recherche en fonction des livres que vous avez déjà lus ou en fonction de ceux qui sont marqués d'un signet.

DESCRIPTIONS

Faites une recherche selon la description que vous avez donnée aux livres.



TRI

Décidez de l'organisation des livres sur votre bibliothèque. Faites votre choix parmi les options suivantes : par ordre alphabétique, par titre, auteur ou genre.

AIDE

Visionner le tutoriel de la bibliothèque.

Obtenir de l'aide pour la sélection d'un livre

Si vous avez besoin d'aide pour choisir un livre, sélectionnez BOOK GUIDE [Guide de lecture] dans le Main Menu [menu principal].

QUESTIONNAIRE

En répondant à quelques simples questions, vous recevrez des recommandations personnalisées. Touchez le titre d'un livre pour commencer la lecture.

CLASSEMENTS

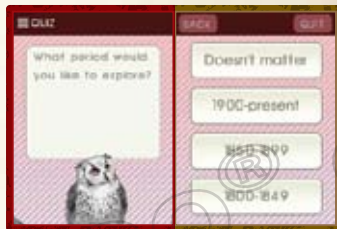
Deux catégories de classements peuvent vous aider à choisir un livre. Le classement variera en fonction des données stockées sur la carte de jeu. Assurez-vous de mettre à jour votre classement pour avoir les plus récentes données (voir page 64).

• COTES

Les livres seront classés en fonction des notes attribuées par les lecteurs (voir page 51).

• DESCRIPTIONS

Les livres seront classés par groupes en fonction des descriptions données par les lecteurs. On vous présentera avec les dix ouvrages les mieux cotés par catégorie.



Chapitre III

La lecture d'un livre

Menu de lecture

Après avoir sélectionné un livre, soit à partir de la bibliothèque ou à l'aide du Book Guide [Guide de lecture], le **Book Menu** [menu de lecture] s'affiche. Sélectionnez une des options suivantes et commencez la lecture!

Menu de lecture

Les options suivantes sont disponibles dans le **menu de lecture** :

HIDE MENU [MASQUER LE MENU]

Retour à la bibliothèque.

READ BOOK [LECTURE DU LIVRE]

Lire le livre sélectionné.

ABOUT THE BOOK [À PROPOS DU LIVRE]

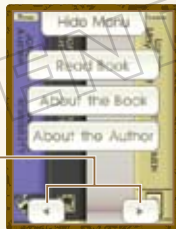
Lire une introduction au livre.

ABOUT THE AUTHOR [À PROPOS DE L'AUTEUR]

Plus d'informations sur l'auteur.

BOOK REVIEW [CRITIQUE]

Lire ou modifier votre critique sur le livre. Cette option sera uniquement disponible pour les livres que vous avez lus et examinés.



Changer de livre

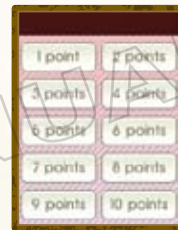
Avec votre stylet, touchez les flèches pour faire défiler les livres sur la bibliothèque.

Critiques et classements

Une fois la lecture terminée, vous pouvez coter un livre en lui donnant une note sur dix et choisir un mot pour décrire l'histoire. Le dos du livre sera ensuite marqué par une petite lettre « R » lorsque replacé sur la bibliothèque.

Vous pouvez modifier en tout temps la critique d'un ouvrage en sélectionnant **BOOK REVIEW** [Critiques] à partir du **Book Menu** [menu de lecture]. Si vous voulez effacer votre critique du livre et réinitialiser le statut de votre livre à « non lu », appuyez et maintenez le bouton **START** dans le menu de lecture du livre. Veuillez noter que vous ne pouvez pas restaurer les données supprimées.

Lorsque vous mettez à jour le classement, vos critiques d'ouvrages sont automatiquement téléchargées et jumelées à d'autres commentaires provenant d'utilisateurs de 100 CLASSIC BOOKS (voir page 64).



Livres téléchargés

Vous ne pouvez pas critiquer les livres téléchargés (voir page 63). Certains de ces livres ne disposent pas d'informations additionnelles concernant l'auteur ou le livre. Une nouvelle option se rajoutera au **menu de lecture** pour vous permettre de supprimer les livres téléchargés.

Note : Seul un nombre limite de livres peut être stocké sur la bibliothèque. Si vous manquez d'espace sur la carte de jeu, vous devrez effacer les livres téléchargés dont vous n'avez plus besoin.



Commandes en mode lecture

Vous aurez un tutoriel la première fois que vous commencerez à lire. Vous pouvez regarder à nouveau ce tutoriel en sélectionnant **HELP** [Aide] depuis l'écran tactile (**voir page 54**).

Écran de lecture

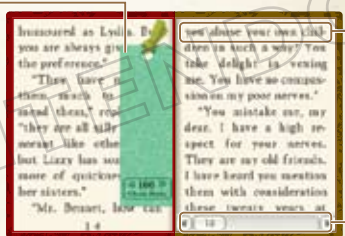
Utilisez le stylet pour tourner les pages. Autrement, configurez les paramètres en sélectionnant les **BUTTON SETTINGS** [Paramètres des boutons] depuis le **Settings Menu** [menu des paramètres] (**voir page 44**).

Tourner la page

Touchez le côté droit de l'écran tactile avec votre stylet pour progresser dans le livre. Vous pouvez aussi faire glisser votre stylet de droite à gauche.

Ajouter aux favoris

(voir page 54)



Afficher le menu de lecture

(voir page 54)

Afficher la barre de défilement

(voir page 53)

Revenir d'une page en arrière

Touchez le côté gauche de l'écran tactile avec votre stylet pour revenir en arrière dans le livre. Vous pouvez aussi faire glisser votre stylet de gauche à droite.

Barre de défilement

Appuyez sur la partie inférieure de l'écran tactile pour afficher la barre de défilement. Utilisez la barre de défilement pour passer à l'autre page. Lorsque la barre de défilement est affichée, vous pouvez aussi voir l'emplacement des signets. Avec votre stylet, touchez un signet pour sauter à la page où il est placé. Sélectionnez n'importe quel endroit à l'extérieur des options pour poursuivre votre lecture.

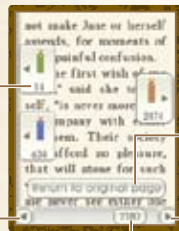
Ajouter à mes favoris

Sélectionnez un signet pour sauter à cette page.

Revenir d'une page en arrière

Le numéro de page

Le numéro de page est affiché dans le milieu de la barre.



Retourner à la page d'origine

Retournez à la page où la barre de défilement a été sélectionnée.

Tourner la page

Menu de lecture

Touchez sur la partie supérieure de l'écran tactile pour afficher le **Reading Menu** [menu de lecture]. L'écran à la droite s'affichera. Pour sortir du menu de lecture, sélectionnez **HIDE MENU** [masquer le menu].

MASQUER LE MENU

Retour au livre.

ARRÊTER LA LECTURE

Arrêtez la lecture et retournez au **Book Menu** [menu de lecture].

USE BOOKMARK [PLACER LE SIGNET] / TAKE BOOKMARK [ENLEVER LE SIGNET]

Placez un signet sur la page à garder en mémoire. Vous pouvez utiliser jusqu'à trois signets dans un livre et un signet dans chaque introduction. Lorsqu'une page a été marquée d'un signet, l'option change pour **TAKE BOOKMARK**. Si cette option est sélectionnée, le signet sera enlevé de la page.

CHAPTER [CHAPITRE]

Allez dans le **Chapter Menu** [menu du chapitre] où vous pouvez sélectionner un chapitre. Les options du **menu du chapitre** varient en fonction du livre. Si les titres des chapitres ont été raccourcis, vous pouvez les voir en entier sur l'écran du haut en appuyant sur cette option. Pour revenir au début du chapitre sélectionné, touchez OK.

FOOTNOTE [NOTES EN BAS DE PAGE]

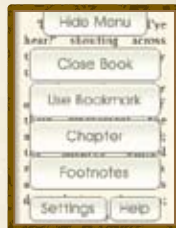
Certains livres peuvent aussi inclure des notes en bas de page. Cette option s'affiche dans le menu lorsque disponible. Sélectionnez cette option pour afficher les notes en bas de page.

SETTINGS [PARAMÈTRES]

Changez la musique de fond, la police de caractères, la configuration des boutons et l'orientation de la console Nintendo DS (**voir page 44**).

HELP [AIDE]

Touchez Help pour regarder le tutoriel de lecture.



Chapitre IV

Extra

Communication sans fil DS

❁ Réseau local sans fil ❁

Sélectionnez DS WIRELESS [Communication sans fil] depuis le **Main Menu** [menu principal], puis LOCAL WIRELESS pour accéder au **Local Wireless Menu** [menu réseau local sans fil]. Depuis ce menu, vous pouvez utiliser la fonction de communication sans fil du Nintendo DS pour envoyer une version démo de 100 CLASSIC BOOKS à un autre utilisateur qui ne possède pas la carte de jeu 100 CLASSIC BOOKS ou encore, partager des livres avec d'autres utilisateurs de 100 CLASSIC BOOKS.

❁ Menu réseau local sans fil ❁

Trois options sont disponibles.

SEND TRIAL [ENVOYER UNE DÉMO] (voir page 57)

Envoyez une version démo à d'autres consoles Nintendo DS afin que d'autres utilisateurs puissent eux aussi essayer 100 CLASSIC BOOKS.

SEND BOOK [ENVOYER UN LIVRE] (page 58)

Envoyez des livres que vous avez téléchargés (voir page 63) à d'autres détenteurs de la carte de jeu 100 CLASSIC BOOKS.

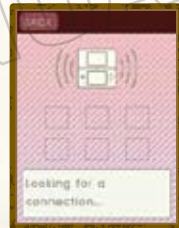
RECEIVE BOOK [RECEVOIR UN LIVRE] (voir page 58)

Recevez des livres envoyés par d'autres utilisateurs.

❁ Envoyer la version démo ❁

Envoyez une version démo à une autre console Nintendo DS en utilisant le Téléchargement DS de la console Nintendo DS. Pour plus de détails sur le jeu avec une seule carte, veuillez lire la **page 59**.

- 1 L'utilisateur qui possède la carte de jeu 100 CLASSIC BOOKS (la console de l'hôte) doit sélectionner SEND TRIAL [Envoyer la démo]. L'écran à la droite s'affichera. Veuillez attendre que les autres utilisateurs acceptent votre demande.



- 2 Le ou les utilisateurs qui désirent télécharger la version démo (les consoles des destinataires) doivent sélectionner le livre qu'ils souhaitent télécharger depuis la **liste des jeux à l'écran**.
- 3 La console de l'hôte transmettra ensuite une version démo qui pourra être téléchargée par le ou les joueurs destinataires.

La démo commencera automatiquement sur la console du destinataire et après un court tutoriel, vous pourrez commencer la lecture!

Note : La version démo disparaîtra de la console du joueur destinataire dès que celui-ci éteint sa console.

❁ Envoyer et recevoir des livres ❁

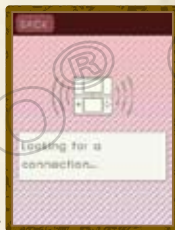
Envoyez les livres que vous avez téléchargés (voir page 63) à d'autres utilisateurs de 100 CLASSIC BOOKS. Après avoir complété les étapes de la page 60, suivez les instructions ci-dessous pour envoyer et recevoir des livres.

Les livres reçus de cette façon ne seront pas supprimés lorsque l'utilisateur éteindra son Nintendo DS. Les livres envoyés seront également gardés dans la carte de jeu de la console de l'hôte et ne seront pas supprimés.

1 L'utilisateur qui envoie un livre (la console de l'hôte) doit sélectionner SEND BOOK [Envoyer un livre]. L'utilisateur qui reçoit un livre (la console du destinataire) doit sélectionner RECEIVE BOOK [Recevoir un livre].

2 La console de l'hôte doit attendre que la console du destinataire sélectionne un livre à télécharger depuis la liste des livres.

3 Le livre sera transféré de la console de l'hôte à la console du destinataire. Lorsque le transfert est terminé, un message de la console du destinataire demandera au joueur s'il veut choisir un autre livre (si le téléchargement est possible). Autrement, les consoles de l'hôte et du destinataire seront renvoyées vers le menu DS Wireless [Communication sans fil].



Communication sans fil DS (Une seule carte)

Voici comment jouer en utilisant une seule carte.

Matériel nécessaire

Console Nintendo DS..... Une pour chaque joueur
Carte de jeu 100 CLASSIC BOOKS..... Une

Étapes de connexion

Console de l'hôte :

1. Assurez-vous que les consoles sont éteintes, puis insérez la carte de jeu dans la console de l'hôte.
2. Allumez la console. Si votre console est réglée au mode Manuel, l'écran du menu de la console Nintendo DS s'affichera. Si votre console est réglée au mode Automatique, passez directement à l'étape 4.
3. Touchez le panneau 100 CLASSIC BOOKS.
4. Suivez les instructions indiquées à la page 57.

Console des destinataires :

1. Allumez la console. L'écran du menu de la console Nintendo DS apparaîtra.
- Note :** Assurez-vous que votre console est réglée au mode de démarrage MANUEL. Pour plus de détails sur la façon de régler le mode de démarrage de la console, consultez le mode d'emploi de votre console Nintendo DS/DS Lite.
2. Touchez Téléchargement DS. L'écran de sélection du jeu apparaîtra.
 3. Touchez le panneau 100 CLASSIC BOOKS.
 4. Confirmez votre choix en touchant YES [Oui] pour recevoir les données du jeu de la console de l'hôte.
 5. Vous pouvez maintenant utiliser la version démo.

Communication sans fil DS (Plusieurs cartes)

Voici comment jouer en utilisant plusieurs cartes.

Matériel nécessaire

Console Nintendo DS.....	Une pour chaque joueur
Carte de jeu 100 CLASSIC BOOKS.....	Une pour chaque joueur

Étapes de connexion

1. Assurez-vous que les consoles sont éteintes, puis insérez les cartes de jeu dans chaque console.
2. Allumez la console. Si votre console est réglée au mode Manuel, l'écran du menu de la console Nintendo DS s'affichera. Si votre console est réglée au mode Automatique, passez directement à l'étape 4.
3. Touchez le panneau 100 CLASSIC BOOKS.
4. Suivez les instructions indiquées à la page 58.

Connexion Wi-Fi Nintendo

La connexion Wi-Fi Nintendo permet aux propriétaires de 100 CLASSIC BOOKS d'accéder à des fonctions additionnelles ainsi qu'à du contenu téléchargeable.

- Pour jouer à des jeux Nintendo DS en ligne, vous devez d'abord configurer la connexion Wi-Fi Nintendo (CWF Nintendo) sur votre console Nintendo DS. Si vous avez besoin d'aide pour configurer la connexion Wi-Fi Nintendo, veuillez consulter le mode d'emploi de la connexion Wi-Fi Nintendo, disponible sur www.nintendo.com/consumer/manuals/fr_na/.
- Pour terminer la configuration de la CWF Nintendo, vous aurez besoin d'un ordinateur qui possède un appareil pour réseau sans fil (un routeur, par exemple) et une connexion à Internet sans fil ou DSL.
- Les modes de jeu qui utilisent la connexion Wi-Fi Nintendo ont besoin d'une plus grande quantité d'énergie que les modes de jeu normaux. Pensez à utiliser le bloc d'alimentation pour éviter que la batterie ne se vide pendant que vous utilisez la connexion Wi-Fi Nintendo.
- Vous pouvez également jouer à des jeux compatibles avec la CWF Nintendo à certains points d'accès sans fil sans configuration additionnelle.
- Consultez le contrat régissant les conditions d'utilisation (page 65) qui gouverne l'utilisation de la connexion Wi-Fi Nintendo, disponible en ligne au www.nintendo.com/games/wifi/ds.

Pour plus de détails sur la connexion Wi-Fi Nintendo, la configuration de la console Nintendo DS ou pour consulter une liste complète des points d'accès sans fil publics, visitez support.nintendo.com (É.-U., Canada et Amérique latine seulement) ou composez le 1 800 895-1672 (É.-U. et Canada seulement).

Connexion Wi-Fi Nintendo

Depuis le **Main Menu** [menu principal], sélectionnez DS WIRELESS [Communication sans fil] puis NINTENDO Wi-Fi CONNECTION [connexion Wi-Fi Nintendo] pour vous connecter à la CWF Nintendo où vous pourrez télécharger de nouveaux livres et obtenir le plus récent classement des livres.

Menu de la CWF Nintendo

Trois options sont disponibles.

DOWNLOAD BOOKS [TÉLÉCHARGER DES LIVRES] (voir page 63)

Téléchargez des livres grâce à la connexion Wi-Fi Nintendo.

UPDATE RANKINGS [MISE À JOUR DES CLASSEMENTS] (voir page 64)

Consultez les critiques mises à jour des autres utilisateurs sur la collection de livres de 100 CLASSIC BOOKS. Vous pouvez aussi soumettre vos commentaires.

SETTINGS [PARAMÈTRES]

Changez les paramètres de la connexion Wi-Fi Nintendo sur votre console Nintendo DS.

Téléchargement de livres

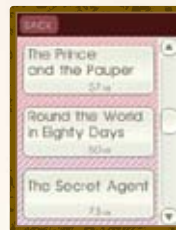
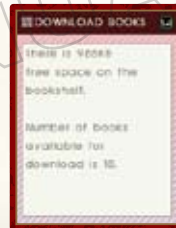
Suivez les étapes ci-dessous pour télécharger de nouveaux livres par le biais de la connexion Wi-Fi Nintendo.

Note : Ce service peut être annulé à tout moment et sans préavis.

- 1 Sélectionnez DOWNLOAD BOOKS [Télécharger des livres] et on vous demandera si vous voulez vous connecter à la connexion Wi-Fi Nintendo. Touchez YES [Oui] pour continuer.
- 2 Une liste des titres disponibles sera affichée. Sélectionnez le ou les livres que vous voulez télécharger. Dans certains cas, vous devrez utiliser la barre de défilement pour voir tous les livres disponibles.

Note : Les livres téléchargés seront sauvegardés dans la carte de jeu. Toutefois, l'espace est limité sur la carte de jeu et seul un certain nombre de livres téléchargés peut y être stocké. Si vous manquez d'espace sur la carte de jeu, effacez des livres que vous avez téléchargés pour être capable d'en télécharger des nouveaux. Supprimez des livres en les sélectionnant depuis la bibliothèque puis touchez l'option DELETE BOOK [Effacer le livre] du **Book Menu** [menu de lecture]. Pour plus de détails sur la suppression des livres, voir la page 51.

- 3 On vous demandera de confirmer le téléchargement. Sélectionnez YES [Oui] pour commencer le téléchargement. Les livres téléchargés s'afficheront automatiquement sur votre bibliothèque et les lettres « DL » seront marquées au dos des livres.



MISE À JOUR DES CLASSEMENTS

Envoyez vos critiques d'ouvrages et téléchargez les commentaires des autres utilisateurs.

Pour plus de détails sur les classements, voir la page 48.

Note : La mise à jour des classements pourrait prendre plus d'une minute. Les livres qui ont reçu de bonnes notes des utilisateurs affichent un autocollant sur leur couverture.

Note sur la console Nintendo DS et la carte de jeu

La connexion Wi-Fi Nintendo traite votre carte de jeu et votre console Nintendo DS comme un ensemble. Notez que si vous utilisez une autre console Nintendo DS, vos informations d'utilisateur de la connexion Wi-Fi Nintendo devront être mises à jour.



Termes d'entente d'utilisation

Le Nintendo DS («DS») est doté de la faculté d'offrir des parties de jeu sans fil en utilisant le service de fonction Connexion Wi-Fi Nintendo (le «Service») qui est un service fourni par Nintendo of America Inc., ainsi que ses filiales, partenaires, représentants, concédants et titulaires de licence (collectivement, «Nintendo») et auquel il est parfois fait référence sous les formes «nous» ou «notre» dans le présent texte). Nintendo vous fournit ce Service sujet aux termes établis dans ce contrat («Contrat»).

VEUILLEZ LIRE CE CONTRAT ATTENTIVEMENT AVANT D'UTILISER CE SERVICE ET/OU LE DS. EN UTILISANT CE SERVICE ET/OU LE DS, VOUS ACCEPTEZ DE VOUS SOUMETTRE AUX CONDITIONS DE CE CONTRAT.

Les conditions d'utilisation de ce Contrat s'appliqueront à votre personne jusqu'à ce que vous n'utilisiez plus le Service, ou que votre utilisation du Service soit terminée. Si, à tout moment, vous ne consentez plus à vous conformer aux conditions d'utilisation présentes ou futures, votre seul recours sera d'arrêter immédiatement votre utilisation du Service. Nous nous réservons le droit exclusif de changer, modifier, ajouter ou supprimer certaines portions de ce Contrat et d'interrompre le Service à tout moment sans avis supplémentaire. L'utilisation continue de ce Service après tout changement signifie que vous acceptez ces nouvelles conditions d'utilisation. Il est de votre responsabilité de consulter régulièrement ce Contrat. Vous pouvez consulter la version la plus récente de ce Contrat à tout moment en visitant www.NintendoWi-Fi.com/terms.

CONDUITE DE L'UTILISATEUR

Nous vous demandons de faire votre possible pour que ce Service reste un environnement sain et convivial. Plus spécifiquement, vous ne pouvez pas utiliser ce Service pour :

- Fournir en téléchargement, transmettre, ou rendre disponible du matériel illégal, nuisible, harcelant, ou autrement condamnable;
- nuire aux mineurs de manière quelconque;
- fausser votre identité ou imiter une personne quelconque, ce qui comprend l'utilisation ou la tentative d'utilisation d'identification ID, du Service ou de l'appareil de quelqu'un d'autre sans l'autorisation de Nintendo;
- manipuler les détails identifiants afin de masquer l'origine de tout contenu transmis par le biais de ce Service;
- fournir en téléchargement, afficher, envoyer par courriel, transmettre ou autrement rendre disponible: (a) tout contenu dont vous n'avez pas la permission légale de rendre disponible; (b) tout contenu qui empiète sur un brevet, une marque de commerce, un secret de fabrication, un droit de l'auteur ou tout autre droit de propriété de tout groupe; (c) tout matériel promotionnel ou publicitaire non autorisé ou non demandé (du pourriel par exemple); ou (d) tout autre contenu qui contient des virus de logiciels ou des codes similaires ou des programmes conçus pour interrompre, détruire ou limiter la fonctionnalité de tout logiciel ou matériel informatique ou équipement de télécommunication;
- utiliser une portion quelconque du Service à des fins illicites;
- vous livrer à une activité quelconque qui interrompt, affecte la qualité de, intervient dans la performance de, détériore la fonction des Services ou réseaux connectés au Service; ou
- vous livrer à tout autre acte que nous jugeons être nuisible ou dérangeant pour Nintendo, le Service, un autre utilisateur quelconque, tout autre tiers, tel que présenté dans une version révisée de ce Contrat.

De plus, vous acceptez de ne pas afficher, révéler ou autrement rendre disponible tout renseignement personnel, tel que votre vrai nom, date de naissance, âge, situation géographique, adresse courriel ou autre renseignement personnel identifiable («Renseignements Personnels»), sur le ou par le biais du Service, car tout Renseignements Personnels que vous fournirez peut être visible à d'autres personnes.

Termes d'entente d'utilisation (suite)

CONTRIBUTIONS

Tout Contenu créé par l'Utilisateur affiché sur le, transmis par le biais du, ou atteint par le biais de liens à partir du Service, qu'il ait été incité par Nintendo ou non (collectivement, les «Contributions»), est la responsabilité exclusive de la personne à l'origine de telles Contributions. Nintendo n'est aucunement contraint de (a) assurer la confidentialité de ces Contributions; (b) classer ou gérer ces Contributions, électroniquement ou de toute autre manière; (c) offrir une compensation monétaire pour toute Contribution, quelle que soit son utilisation; ou (d) répondre à un utilisateur concernant l'utilisation de toute Contribution. Nintendo ne pourra être tenu responsable de l'utilisation ou publication de toute Contribution.

DÉGAGEMENT CONCERNANT LA GARANTIE; LIMITATION DE RESPONSABILITÉ; INDEMNISATION

LE SERVICE ET LE CONTENU FOURNIS PAR NINTENDO, LE CONTENU FOURNI PAR L'UTILISATEUR, LES DONNÉES ET LES LOGICIELS DISPONIBLES PAR LE BIAIS DE CELUI-CI (COLLECTIVEMENT «LE CONTENU») SONT FOURNIS «EN L'ÉTAT» ET «À DISPOSITION.» L'UTILISATION DU SERVICE, Y COMPRIS TOUT LE CONTENU, DISTRIBUÉ PAR, TÉLÉCHARGÉ OU ACCÉDÉ SUR OU PAR LE BIAIS DE CELUI-CI, EST À VOTRE SEUL RISQUE ET NINTENDO N'ASSUME AUCUNE RESPONSABILITÉ POUR LE CONTENU OU VOTRE UTILISATION OU VOTRE INCAPACITÉ D'UTILISER N'IMPORTE QUEL DES BIENS CITÉS CI-DESSUS. NOUS NE GARANTISSONS AUCUNEMENT QUE LE CONTENU ACCESSIBLE OU TRANSMIS PAR LE BIAIS DU, OU DISPONIBLE POUR TÉLÉCHARGEMENT À PARTIR DU SERVICE RESTERA CONFIDENTIEL OU SERA À L'ABRI D'INFECTIONS PAR VIRUS, VER, CHEVAL DE TROIE OU AUTRE CODE QUI MANIFESTE DES PROPRIÉTÉS CONTAMINANTES OU DESTRUCTRICES. DANS LES MESURES LES PLUS VASTES AUX TERMES DE LA LOI APPLICABLE, NINTENDO SE DÉGAGE DE TOUTE GARANTIE DE TOUT TYPE, EXPRESSE OU IMPLICITE, CONCERNANT LE SERVICE ET TOUT CONTENU DISPONIBLE PAR LE BIAIS DU SERVICE, Y COMPRIS, SANS LIMITATION, TOUTE GARANTIE COMMERCIALE, POUR UNE APPLICATION PARTICULIÈRE, OU DE NON-VIOLATION D'UN DROIT D'AUTEUR.

NINTENDO N'ASSUME AUCUNE RESPONSABILITÉ POUR TOUT DOMMAGE SUBIT PAR L'UTILISATEUR Y COMPRIS, MAIS NON-LIMITÉ À, PERTE DE DONNÉES DUE AUX RETARDS, NON-LIVRAISON DE CONTENU, ERREURS, PANNES DE SYSTÈME, MAUVAISE LIVRAISON DE CONTENU, ARRÊT TEMPORAIRE DE RÉSEAU OU DE SYSTÈME, CORRUPTION DE FICHER, OU INTERRUPTION DE SERVICE DUE À LA NÉGLIGENCE DE NINTENDO OU D'ERREURS ET/OU OMISSIONS DE LA PART DE L'UTILISATEUR EXCEPTÉ DANS LES CAS CITÉS DANS LE PRÉSENT CONTRAT. VOUS COMPRENEZ ET CONSENTEZ AU FAIT QUE VOUS ÊTES SEUL RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE CAUSÉ À VOTRE DS OU DE PERTE DE DONNÉES RÉSULTANT DU TÉLÉCHARGEMENT DE TOUT CONTENU.

NINTENDO, SES PRÉPOSÉS, DIRECTEURS, OU EMPLOYÉS NE SERONT EN AUCUN CAS, Y COMPRIS, SANS LIMITATION, DANS LE CAS DE NÉGLIGENCE, RESPONSABLES DE DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCIDENTAUX, SPÉCIAUX, CAUSÉS PAR UN CONCOURS DE CIRCONSTANCES RÉSULTANT DE OU EN RAPPORT AVEC L'UTILISATION OU L'IMPOSSIBILITÉ D'UTILISER LE SERVICE OU TOUT CONTENU CITÉ ICI, OU RÉSULTANT DE L'ACCÈS NON-AUTORISÉ À OU LA MODIFICATION DE VOS TRANSMISSIONS OU CONTENU TRANSMIS OU RECUS, NON-TRANSMIS OU NON-RECUS, Y COMPRIS, MAIS NON-LIMITÉ À, TOUTS DOMMAGES POUR UTILISATION OU AUTRES BUTS INTANGIBLES, MÊME SI NINTENDO A ÉTÉ AVISÉ DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES.

Vous consentez à indemniser, défendre, innocenter Nintendo et ses fournisseurs de service de et contre tous dommages, responsabilités, pertes, dépenses et coûts, y compris les frais raisonnables d'avocat, résultant de: (1) toute violation de ce contrat par votre personne; (2) votre violation des droits d'un tiers; (3) votre violation de toute loi ou réglementation applicable; (4) informations ou contenu que vous contribuez, affichez, ou rendez disponible par le biais du Service, ou (5) votre utilisation du Service ou du DS.

Termes d'entente d'utilisation (suite)

ACCÈS AU CONTENU D'UN TIERS

Par le biais de votre accès au Service, vous pouvez obtenir, ou des tiers peuvent fournir, l'accès à d'autres ressources sur Internet où il est possible de transmettre en téléchargement ou de télécharger du contenu, des données ou des logiciels. Parce que Nintendo n'a aucun contrôle sur ces sites ou ressources, nous nous dégageons explicitement de toute responsabilité pour l'exactitude, le contenu, ou la disponibilité des informations trouvées sur ces sites ou par le biais de ces ressources. Nous n'offrons pas aucune représentation ou garantie quant à la sécurité de toute information (y compris, sans limitation, les informations de carte de crédit ou autre Renseignement Personnel) que vous fournissez à tout tiers, et vous déclarez irrévocablement par la présente que vous renoncez à toute réclamation contre nous concernant ces sites et le contenu de tiers partis.

LISTE D'AMIS (FRIEND ROSTER)

Dans le cadre du Service, Nintendo peut vous fournir accès à une liste d'amis (friend roster) où vous pouvez sauvegarder des numéros d'identification d'utilisateurs fournis par d'autres listes d'amis («Liste d'Amis»). Nous ne garantissons et ne pouvons pas garantir la sécurité du contenu d'une telle Liste d'Amis reçue de la part de tiers non-autorisés. Le transfert ou le don de votre DS, ou votre incapacité à protéger le DS de perte ou d'abus peut entraîner l'accès à et l'utilisation non-autorisés de votre Liste d'Amis.

CONFIDENTIALITÉ

Nintendo se soucie de la confidentialité de ses utilisateurs. En utilisant le service, vous consentez à notre Politique de Confidentialité qui est disponible sur www.nintendo.com/privacy.

DÉGAGEMENT DE RESPONSABILITÉ CONCERNANT LE CONTENU ET LES CONTRIBUTIONS DES UTILISATEURS

Nous avons le droit, mais pas l'obligation, de mettre ce Contrat en application pour notre propre bien, dans le cadre d'enquêtes actives, de disputes légales et de poursuites. Nintendo n'autorise pas, ne vérifie pas ou ne garantit pas, et n'est pas responsable de, la qualité, l'exactitude ou l'intégrité de tout Contenu d'Utilisateur ou Contribution auxquels vous pouvez accéder. Par contre, nous nous réservons le droit exclusif de retirer, de détruire ou de supprimer tout Contenu d'Utilisateur ou Contribution à tout moment, pour toute raison. Nous pouvons accéder à, utiliser et divulguer tout Contenu d'Utilisateur ou Contribution transmis par le biais de ou en rapport avec le Service, dans les mesures permises par la loi, afin de nous conformer à la loi (par exemple, une citation à comparaître); pour protéger nos droits ou notre propriété, ou pour protéger les utilisateurs du Service d'un usage frauduleux, abusif ou illicite du Service. Toute utilisation du Service qui enfreindrait les conditions citées ci-dessus est une infraction à ces conditions et peut entraîner, entre autres, l'annulation ou la suspension de vos droits d'utiliser le Service.

GÉNÉRAL

Ce Contrat constitue le contrat complet entre vous et Nintendo et régit votre utilisation du Service, remplaçant tout contrat précédent entre vous et Nintendo concernant l'utilisation de ce service. Vous pouvez, en plus, être sujet à des conditions qui peuvent s'appliquer quand vous utilisez des services affiliés, du contenu ou des logiciels d'un tiers. L'incapacité de Nintendo à exécuter ou à exercer tout droit ou provision de ce Contrat ne constituera pas un renoncement à ces droits ou provisions. En utilisant ce service, vous consentez à ce que les lois de l'État de Washington, indépendamment des principes de conflit entre lois, gouvernent ce Contrat et tout type de dispute qui pourrait survenir entre vous et Nintendo. Si toute condition de ce Contrat est jugée invalide, nulle ou, pour une raison quelconque, impossible à appliquer, cette condition sera considérée comme détachable et n'affectera pas la validité ou l'applicabilité de toutes les autres conditions subsistantes. Nintendo peut mettre fin à ce Contrat, ou mettre fin à ou suspendre votre accès au Service à tout moment, avec ou sans cause, avec ou sans préavis.

Contactez-nous : Nintendo of America Online Privacy Administrator, 4820 150th Ave NE, Redmond, WA 98052 ou www.nintendowifi.com.